

1/9/1

DIALOG(R)File 351:Derwent WPI

(c) 2001 Derwent Info Ltd. All rts. reserv.

011845948 **Image available**

WPI Acc No: 1998-262858/199824

XRPX Acc No: N98-207268

Virtual keyboard input facility for cash point machines - has keyboard
image projected onto surface and monitored by camera

Patent Assignee: SIEMENS NIXDORF INFORM AG (SIEI)

Number of Countries: 001 Number of Patents: 001

Patent Family:

Patent No Kind Date Applicat No Kind Date Week

DE 29802435 U1 19980507 DE 98U2002435 U 19980212 199824 B

Priority Applications (No Type Date): DE 98U2002435 U 19980212

Patent Details:

Patent No Kind Lan Pg Main IPC Filing Notes

DE 29802435 U1 6 G06K-009/62

Abstract (Basic): DE 29802435 U

The virtual input keyboard projects onto an upwards facing surface
inside an open shell shaped service recess in a wall. The projector
[24] generates a keyboard image onto the surface [28]. Positioned
alongside the projector is a camera [26] that responds to finger
interaction with the keyboard projections.

ADVANTAGE - Provides for discrete use due to shape of recess and is
vandal proof as no physical keyboard to damage.

Dwg.1/1

Title Terms: VIRTUAL; KEYBOARD; INPUT; FACILITY; CASH; POINT; MACHINE;
KEYBOARD; IMAGE; PROJECT; SURFACE; MONITOR; CAMERA

Derwent Class: T01; T04; T05

International Patent Class (Main): G06K-009/62

International Patent Class (Additional): G06F-003/03; G07F-007/00;
G07F-019/00

File Segment: EPI

Manual Codes (EPI/S-X): T01-J40; T04-F01; T05-L03C1

THIS PAGE BLANK (USPTO)



①⑨ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

①⑫ **Gebrauchsmuster**
①⑩ **DE 298 02 435 U 1**

⑤① Int. Cl.⁶:
G 06 K 9/62
G 07 F 7/00
G 07 F 19/00
G 06 F 3/03

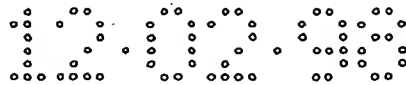
②① Aktenzeichen:	298 02 435.7
②② Anmeldetag:	12. 2. 98
④⑦ Eintragungstag:	7. 5. 98
④③ Bekanntmachung im Patentblatt:	18. 6. 98

DE 298 02 435 U 1

- ⑦③ Inhaber:
Siemens Nixdorf Informationssysteme AG, 33106
Paderborn, DE
- ⑦④ Vertreter:
Epping, W., Dipl.-Ing. Dr.-Ing., Pat.-Anw., 82131
Gauting

⑤④ Anordnung der Projektionsfläche einer virtuellen Eingabeeinheit

DE 298 02 435 U 1



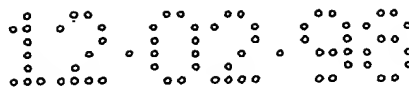
Anordnung der Projektionsfläche einer virtuellen Eingabeeinheit

Die Erfindung betrifft eine Anordnung der Projektionsfläche einer virtuellen Eingabeeinheit.

- 5 Eine virtuelle Eingabeeinheit ist in der DE 196 12 949 C1 beschrieben. Diese weist eine Bedienoberfläche nach Art eines Eingabetabletts auf, die von einer Tischplatte gebildet ist. Auf die Tischplatte wird von einem Projektor ein Bild einer zu betätigenden Eingabeeinrichtung, im
10 allgemeinen der Tastenfläche einer Tastatur, projiziert. Eine elektronische Kamera nimmt die Hand eines die Eingabeeinrichtung betätigenden Benutzers auf und leitet die Bilddaten einem Rechner zu. Der auf ein Detail der Eingabeeinrichtung weisende Finger und dessen Position bezüglich
15 lich der Bedienoberfläche werden in einem Mustererkennungsverfahren als solche erkannt.

Aufgabe der Erfindung ist es, eine solche Einrichtung den Bedürfnissen nach Diskretion und Vandalismussicherheit bestimmter Anwendungsgebiete anzupassen.

- 20 Diese Aufgabe wird durch die Anordnung der Projektionsfläche einer virtuellen Eingabeeinheit auf einer nach oben weisenden Fläche innerhalb eines nach vorne offenen schalenförmigen Bedienfeldes gelöst. Dadurch ist die Projektionsfläche gegen Einblick von der Seite geschützt.
25 Ein unbefugter Einblick von der Bedienseite her wird durch den Körper des Benutzers abgedeckt. Die Funktionsfähigkeit eines über sein Bedienfeld gesteuerten Gerätes wird bei bekannten Geräten häufig durch Attacken auf die Eingabetastatur gestört. Bei einem Bedienfeld nach der
30 Erfindung ist dies nicht möglich, da die Tastenfläche nur als virtuelles Bild erscheint.



Vorzugsweise ist die Projektionsfläche die untere Begrenzungswand des Bedienfeldes, und eine der virtuellen Eingabeeinheit zugehörige elektronische Kamera ist in oder an der oberen Begrenzungswand des Bedienfeldes angeordnet.

In vorteilhafter Weiterbildung der Erfindung besteht die Projektionsfläche aus opakem Material und die Projektion erfolgt auf die Unterseite der Projektionsfläche. Dadurch ist es nicht möglich, die Projektion des Bildes durch schattenbildende Gegenstände zu behindern.

Das Bedienfeld kann Teil eines Geldautomaten oder eines Selbstbedienungsterminals sein.

Nachfolgend wird die Erfindung an Hand eines in der beigefügten Zeichnung dargestellten Ausführungsbeispiels erläutert. Es zeigt die

Figur eine perspektivische Vorderansicht eines in eine Gebäudewand eingelassenen Bedienfeldes.

In der einzigen Figur ist ein nach vorne, zur Benutzerseite hin offenes schalenförmiges Bedienfeld eines Geldautomaten mit 10 bezeichnet. Dieses ist in eine Gebäudewand 12 eingelassen. Das Bedienfeld 10 weist eine Rückwand 14 auf, die von Seitenwänden 16 (nur eine sichtbar), einer unteren Begrenzungswand 18 und einer oberen Begrenzungswand 20 umschlossen ist. Auf der dem Benutzer zugekehrten Seite ist das Bedienfeld 10 von einem Blendrahmen 22 umgeben.

In die obere Begrenzungswand 20 sind nebeneinander ein Projektor 24 und eine elektronische Kamera 26 eingelassen, von denen jeweils nur die Frontlinse zu sehen ist. Mit strichlierten Linien ist symbolisch der Strahlungskegel des Projektors 24 dargestellt, dessen Öffnungswinkel so gewählt ist, daß er die Fläche der unteren Begren-

12.02.98

zungswand 18 zu bestrahlen vermag. In dem dargestellten Ausführungsbeispiel wird das Tastenfeld 28 einer Tastatur auf die untere Begrenzungswand 18 projiziert. Es ist aber auch das Bild einer beliebigen anderen Eingabeeinrichtung
5 darstellbar.

Die elektronische Kamera 26 hat einen mit strichpunktier-
ten Linien dargestellten Erfassungskegel. Dessen Öff-
nungswinkel ist so gewählt, daß er die Fläche der unteren
Begrenzungswand 18 zu erfassen vermag. Die Arbeitsweise
10 der virtuellen Eingabeeinheit ist in der DE 196 12 949 C1
beschrieben.

- BNSDOCID: <DE__29802435U1_I_>

12.02.98

1/1

